

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR.....	i
KATA MUTIARA.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. KAJIAN PUSTAKA.....	11
1. Konsep Dasar Pendidikan Jasmani.....	11
a. Hakikat dan Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani.....	13
b. Manfaat Pendidikan Jasmani.....	13
2. Pola Gerak Dominan Memukul dalam Permainan Bulutangkis	15
a. Pengertian Permainan Bulutangkis.....	15
b. Pola Gerak Dominan Memukul.....	16
1). Gerakan Kaki (<i>footwork</i>).....	19
2). Memukul (<i>stroke</i>).....	21
a). Pukulan dari Bawah.....	22

Rahmat Hidayat, 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BADMINTON LIKE GAMES DALAM UPAYA MENINGKATKAN POLA GERAK DOMINAN MEMUKUL SHUTTLECOCK DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b). Pukulan dari Samping.....	26
c). Pukulan dari Atas Kepala.....	28
3. <i>Badminton Like Games</i>	31
a. Hakekat <i>Badminton Like Games</i>	31
b. Modifikasi Alat Pembelajaran.....	32
c. Peraturan yang digunakan.....	35
d. Cara Memainkan Permainan <i>Badminton Like Games</i>	35
4. <i>Developmentally Appropriate Practice</i>	37
a. Konsep Dari Pengertian DAP.....	37
5. Jenis Permainan dan Konsep Gerak.....	38
6. Teori Interaksi Sosial.....	39
1). Pengertian Interaksi Sosial.....	39
2). Ciri-Ciri Interaksi Sosial.....	40
3). Syarat Terjadinya Interaksi.....	41
4). Proses Terjadinya Interaksi Sosial.....	41
B. KERANGKA PEMIKIRAN.....	41
C. HIPOTESIS.....	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	44
B. Model Desain Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel.....	46
D. Setting (Tempat Dan Waktu) Penelitian	48
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Prosedur Penelitian.....	55
G. Rencana Tindakan.....	56
H. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	61
I. Indikator Keberhasilan.....	62

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	64
1. Deskripsi Data.....	64
2. Hasil Analisis Data.....	65

Rahmat Hidayat, 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BADMINTON LIKE GAMES DALAM UPAYA MENINGKATKAN POLA GERAK DOMINAN MEMUKUL SHUTTLECOCK DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Pembahasan Penelitian.....	68
1. Hasil Siklus 1 Tindakan 1.....	68
2. Hasil Siklus 1 Tindakan 2.....	73
3. Hasil Siklus 2 Tindakan 1.....	77
4. Hasil Siklus 2 Tindakan 2.....	81
C. Refleksi dan Kesimpulan Proses Penelitian.....	86
D. Diskusi Penemuan.....	87
E. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
DAFTAR LAMPIRAN.....	94
DATA DIRI PENULIS	

DAFTAR TABEL

Rahmat Hidayat, 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BADMINTON LIKE GAMES DALAM UPAYA MENINGKATKAN POLA GERAK DOMINAN MEMUKUL SHUTTLECOCK DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Halaman
Tabel 2.1 Kategorisasi Keterampilan Gerak Dasar Memukul Berdasarkan Posisi Raket Ketika Melakukan Pukulan.....	22
Tabel 2.2 Tahap Laku Gerak (<i>Motorbehavior</i>).....	39
Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa kelas V SDN Binakerta Kabupaten Cianjur.....	47
Tabel 3.2 Indikator dan Penilaian Pembelajaran Aktivitas Permainan Bulutangkis dengan Menggunakan Pembelajaran <i>Badminton Like Games</i>	50
Tabel 3.3. Format Penilaian Pembelajaran Aktivitas Permainan Bulutangkis dengan Menggunakan Pembelajaran <i>Badminton Like Games</i>	51
Tabel 3.4. Lembar Wawancara Guru	53
Tabel 3.5. Lembar Wawancara Siswa.....	53
Tabel 3.6. Catatan Lapangan	54
Tabel 3.7. <i>Time Shcedule</i> Penelitian Tindakan Kelas	57
Tabel 3.8. Panduan Mengajar Pembelajaran <i>Badminton Like Games</i> dalam Meningkatkan Pola Gerak Dominan Memukul <i>Shuttlecock</i>	60
Tabel 4.1. Data Awal Pra Observasi.....	66
Tabel 4.2. Proses Pembelajaran Siklus 1 Tidakan 1.....	69
Tabel 4.3. Data Hasil Observasi Siklus 1 Tindakan 1.....	70
Tabel 4.4. Proses Pembelajaran Siklus 1 Tidakan 2.....	73
Tabel 4.5. Data Hasil Observasi Siklus 1 Tindakan 2.....	75
Tabel 4.6. Proses Pembelajaran Siklus 2 Tidakan 1.....	77
Tabel 4.7. Data Hasil Observasi Siklus 2 Tindakan 1.....	79
Tabel 4.8. Proses Pembelajaran Siklus 2 Tidakan 2.....	82
Tabel 4.9. Data Hasil Observasi Siklus 2 Tindakan 2.....	83

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Rahmat Hidayat, 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BADMINTON LIKE GAMES DALAM UPAYA MENINGKATKAN POLA GERAK DOMINAN MEMUKUL SHUTTLECOCK DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 2.1. Pemukul dari Bahan Kayu.....	33
Tabel 2.2. <i>Shuttlecock</i> yang Terbuat dari Plastik.....	34
Tabel 2.3. Net atau Jaring Bulutangkis Modifikasi.....	34
Tabel 3.1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin	45
Tabel 3.2. Siklus Penelitian Oleh Kurt Lewin	46

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Rahmat Hidayat, 2016

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BADMINTON LIKE GAMES DALAM UPAYA MENINGKATKAN POLA GERAK DOMINAN MEMUKUL SHUTTLECOCK DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.1. Grafik Perolehan Nilai Persentase Pola Gerak Dominan Memukul <i>Shuttlecock</i> dalam Aktivitas Permainan Bulutangkis dari Setiap Tindakan.....	85
--	----